

УДК 616-053.2-02:378.146/.147
DOI: 10.26435/UC.V012 (27).195

И.М. Островский, Е.В. Прохоров, Л.Л. Челпан, Е.Н. Толченникова

ГОО ВПО «Донецкий национальный медицинский университет имени М. Горького», Донецк

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПЕДИАТРИИ НА ВЫПУСКНОМ КУРСЕ

Врач, получающий диплом об окончании ВУЗа, должен обладать навыками установления диагноза и определения тактики терапии [1]. Существенную роль в приобретении этих навыков играют методы интерактивного обучения – осмотр и коллективное обсуждение конкретного больного, коллективный разбор историй болезни, случаев из практики и т.д. и т.п. [2]. Особое значение в этом аспекте принадлежит ролевой игре, которая является не только средством обучения, но также контроля и самоконтроля.

Ролевые игры – это разновидности игрового обучения, состоящие в воспроизведении действий и отношений других людей или персонажей какой-либо истории, как реальной, так и вымышленной. Ролевые игры по праву относятся к инновационным, интерактивным методам обучения, поскольку развивают у студентов не пассивное, а активное восприятие материала, способствуют развитию воображения, преодолению страхов и развитию коммуникативных навыков [2, 3].

Цель работы: уяснить значение метода «Ролевая игра» применительно к понятию «компетентность».

Ролевые игры на кафедре педиатрии начали использовать много лет назад, задолго до появления понятия «компетенции», однако компетентностный подход к преподаванию на выпускном курсе позволил раскрыть новые грани известного метода.

«Примерив» компетенции, проверяемые на государственной итоговой аттестации к «ролевой игре», можно выделить несколько общекультурных (ОК), общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных компетенций (ПК), проверка и закрепление которых осуществляется в процессе ролевой игры. Более того, некоторые компетенции могут быть отработаны и проверены только таким способом! В частности, ОК-1 – «способность к абстрактному мышлению, анализу и синтезу». Где, как не в ролевой игре, проверяется способность студента абстрагироваться от реальности, погрузившись в виртуальное

общение с «родителями», «пациентами» и «коллегами»? Или ПК-9 – «готовность к ведению и лечению пациентов с различными нозологическими формами в амбулаторных условиях и условиях дневного стационара». Проверить владение этими компетенциями у студента в реальной жизни крайне проблематично, а у целой группы – просто нереально! Известно, с какой неохотой участковые врачи посещают больных на дому совместно со студентами, участие же еще и преподавателя в этом процессе становится невозможным в принципе. В то же время ролевая игра позволяет эту ситуацию вполне приемлемо смоделировать.

Для этого один участник, как обычно, исполняет роль врача, другой – роль «носителя информации» о больном, а третий – роль «родителя». Рамки ролевой игры позволяют преподавателю «зарядить» любую ситуацию, как-то: посещение на дому, визит в поликлинику, госпитализация в стационар и т.д. Исполнители роли родителя и носителя информации получают задание в виде диагноза. Все остальное они должны представить самостоятельно. Жалобы и анамнез – «родитель», данные объективного, лабораторного и инструментального обследования – «носитель информации». Цель «врача» – поставить предварительный диагноз и определить тактику терапии. Все остальные студенты в полном молчании оценивают происходящее. По окончании такого диалога участники указывают на ошибки партнеров, затем слушатели сообщают свое мнение и итог подводит преподаватель. Таким образом, за короткое время можно проверить усвоение материала по нескольким различным нозологиям из темы занятия и научиться хорошо выполнять ряд компетенций.

Далее приведен список компетенций, которые эффективно закрепляются и проверяются именно в процессе ролевой игры:

© И.М. Островский, Е.В. Прохоров, Л.Л. Челпан,
Е.Н. Толченникова, 2018
© Университетская Клиника, 2018

- ОПК-2 – «готовность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач профессиональной деятельности»;
- ПК-5 – «готовность к сбору и анализу жалоб пациента, данных его анамнеза, результатов осмотра, лабораторных, инструментальных, патолого-анатомических и иных исследований в целях распознавания состояния или установления факта наличия или отсутствия заболевания»;
- ОПК-9 – «способность к оценке морфофункциональных, физиологических состояний и патологических процессов в организме человека для решения профессиональных задач»;
- ПК-6 – «способность к определению у пациентов основных патологических состояний, симптомов, синдромов заболеваний, нозо-

- логических форм в соответствии с Международной статистической классификацией болезней и проблем, связанных со здоровьем»;
- ПК-8 – «способность к определению тактики ведения пациентов с различными нозологическими формами»;
- ОПК-8 – «готовность к медицинскому применению лекарственных препаратов и иных веществ, и их комбинаций при решении профессиональных задач».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом можно утверждать, что известная эффективность использования ролевых игр в обучении студентов выпускного курса, связана, в том числе, и с возможностью отработки и проверки целого ряда важных для практической деятельности компетенций.

И.М. Островский, Е.В. Прохоров, Л.Л. Челпан, Е.Н. Толченникова

ГОО ВПО «Донецкий национальный медицинский университет имени М. Горького», Донецк

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПЕДИАТРИИ НА ВЫПУСКНОМ КУРСЕ

Ролевые игры по праву относятся к инновационным, интерактивным методам обучения, поскольку развивают у студентов не пассивное, а активное восприятие материала, способствуют развитию воображения, преодолению страхов и развитию коммуникативных навыков

Цель работы: уяснить значение метода «Ролевая игра» применительно к понятию «компетентность».

Авторы статьи, имеющие большой опыт преподавания на выпускном курсе педиатрического отделения медицинского факультета с использованием интерактивных методов обучения, проанализировали, как компетентностный подход к преподаванию рас-

крывает новые грани такого известного приема интерактивного метода, как «ролевая игра».

В статье дан перечень компетенций, которые проверяются при использовании в обучении ролевых игр. Авторы приводят пример ролевой игры, имитирующей врачебный прием в поликлинике.

Таким образом можно утверждать, что известная эффективность использования ролевых игр в обучении студентов выпускного курса, связана, в том числе, и с возможностью отработки и проверки целого ряда важных для практической деятельности компетенций.

Ключевые слова: компетенции, интерактивный метод, ролевая игра, выпускной курс.

I.M. Ostrovskiy, E.V. Prokhorov, L.L. Chelpan, E.N. Tolchennikova

SEI HPE «M. Gorky Donetsk National Medical University», Donetsk

ROLE-PLAYING GAME AS A WAY OF IMPLEMENTATION OF THE COMPETENCY-BASED APPROACH IN STUDYING PEDIATRICS DURING THE SENIOR YEAR

Role-playing games rightfully refer to innovative, interactive teaching methods, because they develop in students not passive but active perception of the material, promote the development of the imagination, overcome fears and develop communication skills.

Goal: To understand the importance of the «Role-playing game» method, applied to the concept of «competence».

The article writers, who have high experience in teaching during the senior year of the pediatric department of the medicine faculty, using interactive teaching methods, analyzed how the competency-based approach to teaching reveals new facets of such a well-known tech-

nique of the interactive method as «role-playing game».

The article gives a list of competences that are checked when using role-playing games in teaching. The authors give an example of a role-playing game that imitates medical treatment in a polyclinic.

Thus, it can be affirmed that the known effectiveness of the use of role-playing games in the training of final-year students is connected, among other things, with the possibility of working out and testing a whole range of important competencies for practical activity.

Key words: competences, interactive method, role-playing game, senior year.

ЛИТЕРАТУРА

1. Толстикова Е.А., Прохоров Е.В., Островский И.М. Опыт преподавания педиатрии на выпускной кафедре Донецкого медицинского университета. Актуальные проблемы педагогики высшей медицинской школы: методическое и практическое обеспечение учебного процесса в высшей школе 1920-2013. Смоленск; 2013: 32-34.
2. Челпан Л.Л., Прохоров Е.В., Островский И.М. Инновационные технологии преподавания педиатрии. Сборник научных трудов памяти профессора Е.М. Витебского, посвященный 85-летию Alma Mater (IX выпуск). Донецк: Норд-Пресс; 2015: 224-227.
3. Островский И.М., Прохоров Е.В., Челпан Л.Л. Значение ролевых игр в обучении и оценке практической подготовки студентов. Актуальные проблемы педагогики высшей медицинской школы: методическое и практическое обеспечение учебного процесса в высшей школе 1920-2013. Смоленск; 2013: 132-134.

REFERENCES

1. Tolstikova E.A., Prokhorov E.V., Ostrovskii I.M. Opyt prepodavaniya pediatrii na vypusknoi kafedre Donetskogo meditsinskogo universiteta. Aktual'nye problemy pedagogiki vysshei meditsinskoi shkoly: metodicheskoe i prakticheskoe obespechenie uchebnogo protsessa v vysshei shkole 1920-2013. Smolensk; 2013: 32-34 (in Russian).
2. Chelpan L.L., Prokhorov E.V., Ostrovskii I.M. Innovatsionnye tekhnologii prepodavaniya pediatrii. Sbornik nauchnykh trudov pamyati professora E.M. Vitebskogo, posvyashchennyi 85-tiletiyu Alma Mater (IX vypusk). Donetsk: Nord-Press; 2015: 224-227 (in Russian).
3. Ostrovskii I.M., Prokhorov E.V., Chelpan L.L. Znachenie rolevykh igr v obuchenii i otsenke prakticheskoi podgotovki studentov. Aktual'nye problemy pedagogiki vysshei meditsinskoi shkoly: metodicheskoe i prakticheskoe obespechenie uchebnogo protsessa v vysshei shkole 1920-2013. Smolensk; 2013: 132-134 (in Russian).